

**Державний вищий навчальний заклад
«Українська академія банківської справи
Національного банку України»
Кафедра міжнародної економіки
Кафедра іноземних мов**

**ПРАВИЛА
ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПРОВЕДЕННЯ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ГРИ ДЛЯ ШКОЛЯРІВ
«БРЕЙН-РИНГ»
(англійською мовою)**

СУМИ – 2013

1. Загальні положення.

Інтелектуальна гра для школярів «Брейн-ринг» (надалі Гра) є командним змаганням з англійської мови на соціально-економічну тематику, яке проводиться ДВНЗ «УАБС НБУ» за сприяння управління освіти і науки Сумської обласної державної адміністрації відповідно до Положення про Всеукраїнські учнівські олімпіади, турніри, конкурси з навчальних предметів, конкурси-захисти науково-дослідницьких робіт, олімпіади зі спеціальних дисциплін та конкурси фахової майстерності, затвердженого Наказом МОНмолодьспорту України № 1099 від 22.09.2011р.

2. Учасники Гри.

2.1. У Грі можуть брати участь учні загальноосвітніх навчальних закладів у складі заздалегідь сформованих ігрових команд чисельністю 4–6 осіб та як автори ігрових питань (див. додатки 1-3). Особовий склад команди не може змінюватися протягом Гри. Команду очолює капітан, який є її офіційним представником. Команда супроводжується одним або двома керівниками.

Команди мають вчасно оформити заявки на участь у Грі (див. додаток 4).

2.2. Команди виступають у ролі гравців, що відповідають на поставлені ведучим запитання за визначеними правилами Гри.

2.3. Учні, що беруть участь у Грі як автори ігрових питань, виступають спостерігачами та можуть визначати правильність відповіді на їх питання при зверненні до них ведучого (див. додаток 5).

3. Оргкомітет, ведучий, асистент ведучого, рахівник та експерт-консультант Гри (рада консультантів)

3.1. Склад оргкомітету, ведучий, асистент ведучого призначаються керівництвом академії зі складу викладачів, аспірантів або студентів.

3.2. До складу оргкомітету входять представники керівництва академії,

кафедр міжнародної економіки та іноземних мов, інших кафедр, які формують пакет ігрових питань, визначають тематику та особливості поточної Гри, організують її проведення.

- 3.3.** Ведучий призначається з числа персоналу академії, досконало володіє англійською мовою, оголошує початок та завершення Гри, веде Гру між командами, визначає команду-переможця за найбільшою сумою набраних балів (п.4.5). За наявності у відбіркових іграх 6-ти і більше команд призначається другий (третій, четвертий – залежно від кількості команд) ведучий, який виконує зазначені вище функції у відповідних відбіркових групах.
- 3.4.** Асистент ведучого призначається оргкомітетом зі складу персоналу академії, забезпечує дію брейн-системи, здійснює візуальне дублювання заданих ведучим питань на екрані. За наявності у відбіркових іграх 6-ти і більше команд, призначаються асистенти другого (третього, четвертого – залежно від кількості відбіркових груп) ведучого, які виконують зазначені вище функції у відповідних відбіркових групах.
- 3.5.** Рахівник призначається оргкомітетом зі складу персоналу академії, підраховує суму набраних, програних балів та їх різницю у команд, подає інформацію про бали на мультимедійний екран. За наявності у відбіркових іграх 6-ти і більше команд, призначаються другий (третій, четвертий – залежно від кількості відбіркових груп) рахівники, які виконують зазначені вище функції у відповідних відбіркових групах.
- 3.6.** Експерт-консультант (або рада експертів-консультантів) призначається оргкомітетом з числа викладачів академії, що досконало володіють тематикою Гри та англійською мовою, і можуть при зверненні команди підтвердити чи спростувати рішення ведучого щодо правильності відповіді, після чого ведучий приймає остаточне рішення щодо присудження / не присудження балів за відповідь.

4. Організація Гри.

- 4.1.** Якщо у Гри бере участь більше 2-х команд, то перед її початком

проводиться жеребкування команд з присвоєнням кожній порядкового номеру. Гра проходить у формі змагань 2-х команд, які називаються боєм.

4.2. Кожен бій складається з кількох раундів, як правило, з 3-х, а фінальний бій - з 5-ти раундів. Раунд являє собою змагання за правильну відповідь на одне питання. Упродовж бою одна з команд повинна набрати більше балів, ніж суперник, стаючи переможцем бою.

4.3. За наявності 3-5 команд Гра відбувається у два тури – півфіналу та фіналу. Переможцями півфіналу вважаються дві команди, що набрали більшу кількість балів (при рівності набраних балів застосовується «правило першості» - п.4.5). Півфінальні бої залежно від кількості команд проводяться за наступними схемами.

Схема 1 – Гра з 5-ти команд

Номер бою	Команди-учасниці
I	1 - 2
II	1 - 3
III	1 - 4
IV	2 - 5
V	3 - 5
VI	4 - 5
VII	2 - 3
VIII	2 - 4
IX	3 - 4
X	1 - 5

Схема 2 – Гра з 4-х команд

Номер бою	Команди-учасниці
I	1 – 2
II	1 – 3
III	2 – 3
IV	2 – 4
V	1 – 4
VI	3 – 4

Схема 3 – Гра з 3-х команд

Номер бою	Команди-учасниці
I	1 – 2
II	1 – 3
III	2 – 3

- 4.4.** За наявності 6-20 команд Гра проходить у три тури – відбіркового, півфінального та фінального. Залежно від кількості команд у відбіркового тури їх поділяють на групи, до кожної з яких належать команди з послідовними номерами, отриманими під час жеребкування. У відбіркових іграх використовується наступний порядок Гри (схема 4).

Схема 4 – Порядок проведення відбіркового бою

Загальна кількість команд	Кількість відбіркового груп	Розподіл команд за групами	Схема гри у відповідній групі
6	2	3 + 3	3, 3
7	2	4 + 3	2, 3
8	2	4 + 4	2, 2
9	2	5 + 4	1, 2
10	2	5 + 5	1, 1
11	3	4 + 4 + 3	2, 2, 3
12	3	4 + 4 + 4	2, 2, 2
13	3	5 + 4 + 4	1, 2, 2
14	3	5 + 5 + 4	1, 1, 2
15	3	5 + 5 + 5	1, 1, 1
16	4	4 + 4 + 4 + 4	2, 2, 2, 2
17	4	5 + 4 + 4 + 4	1, 2, 2, 2
18	4	5 + 5 + 4 + 4	1, 1, 2, 2
19	4	5 + 5 + 5 + 4	1, 1, 1, 2
20	4	5 + 5 + 5 + 5	1, 1, 1, 1

4.5. Виборені у відбірковому турі місця, які посіли команди за результатами боїв, визначаються за «правилом першості»:

- більшою кількістю набраних балів;
- кращою різницею набраних та програних балів (якщо кількість набраних балів однакова);
- кращим результатом особистого двобою команд (якщо попередні два критерії рівні);
- кращим результатом «перестрілки» - додаткового бою між командами до першого набраного балу (за попередніх рівних умов).

4.6. До півфіналу виходять чотири команди – переможці відбіркового туру, які визначаються залежно від кількості відбіркових груп та зайнятого місця у групі (схема 5). Кожній з команд-учасниць присвоюється порядковий номер на півфінальні ігри, який відповідає розташуванню команди у другому рядку схеми 5. Порядок проведення боїв півфіналу визначається схемою 2. За участі у півфіналі з будь-яких причин 3-х команд порядок проведення боїв визначається схемою 3.

Схема 5 – Команди – учасниці півфіналу залежно від кількості відбіркових груп та зайнятого місця у групі

Кількість відбіркових груп	1	2	3	4
Команди-учасниці півфіналу (група / місце)	1/1 1/2 1/3 1/4	1/1 2/1 1/2 2/2	1/1 2/1 3/1 1-3/2	1/1 2/1 3/1 4/1

4.7. Якщо у відбіркових іграх брали участь 11-15 команд (3 відбіркові групи), то до півфінального туру виходять 3 команди, що посіли перші місця у відбіркових групах, а також одна з команд, що посіла друге місце і є кращою серед команд з другим місцем за правилом першості (див. п.4.5).

4.8. Переможцями півфінальних ігор є дві команди, які за результатами півфінальних боїв набрали більшу кількість балів (при рівності балів переможці визначаються із застосуванням «правила першості»

(див. п.4.5)).

- 4.9. Фінальний бій проводиться за участю 2-х команд, які перемогли у півфіналі (див. п.4.8). Переможцем Гри є команда, що виграла фінальний бій (незалежно від кількості балів, набраних у попередніх боях). Команда, що програла фінальний бій, посідає друге місце.
- 4.10. Один бал в ігровому раунді нараховується команді, яка першою заявила про готовність відповідати на питання та правильно відповіла на нього англійською мовою. Якщо на питання не отримано правильної відповіді від команд, то вони не отримують балів, а в наступному раунді кількість балів, що розігруються, збільшується на один. Питання, на яке не відповіли команди, розігрується ведучим у новому бої.
- 4.11. Команда може використати «право подвоєння балів», коли перед початком раунду капітан повідомляє ведучого, що за ігровим столом замість команди залишається один гравець, правильна відповідь якого зараховується у подвійному розмірі.

5. Організація змагання.

- 5.1. Проведенням змагань керує ведучий. Під час змагань команди працюють самостійно, консультації зі сторонніми особами не допускаються.
- 5.2. Під час обговорення ігрових питань можна використовувати підготовлену оргкомітетом довідкову літературу на паперових носіях. При виявленні фактів підказування гравцям із залу ведучий має право попередити та видалити особу з ігрового приміщення.
- 5.3. На початку жеребкування ведучий надає слово командам для їх представлення.
- 5.4. Регламент розіграшу питання:
 - Ведучий оголошує початок бою.
 - Ведучий зачитує, а асистент ведучого подає на екрані зміст ігрового питання.
 - Після звукового сигналу вмикається брейн-система і починається відлік часу (до 90 секунд), упродовж якого команди можуть визначати

правильну відповідь.

- Капітан команди, що готова відповідати до закінчення контрольного часу подає знак ведучому про готовність команди.
- Ведучий надає слово для відповіді цій команді.
- Капітан називає гравця своєї команди, що відповідатиме на питання.
- Гравець коротко, чітко (англійською мовою) відповідає на питання.
- Ведучий визначає правильність відповіді і присуджує один бал за правильну відповідь (два і більше балів у випадку, якщо перед цим були невіршені обома командами питання у попередньому раунді).
- Якщо відповідь неправильна, то у другої команди залишається час до закінчення 90 секунд, щоб дати власний варіант відповіді. Якщо відповідь також неправильна, то рахунок залишається незмінним, розіграваний бал переноситься на наступний раунд, а питання розігрується в наступному бої.
- Якщо по завершенні 90 секунд жодна з команд не заявила про бажання відповідати на питання, то рахунок також залишається незмінним, розіграваний бал переноситься на наступний раунд, а питання розігрується в наступному бої.
- Ведучий оголошує завершення бою, якщо одна з команд набрала не менше 2-х балів (у фінальному бої – не менше 3-х балів).
- У проміжках часу між боями відбувається зміна команд за ігровими столами відповідно до схеми Гри, демонструються на екрані бали команд.
- За рішенням ведучого між боями запроваджується музична пауза.

6. Завдання для Гри.

6.1. Завдання для Гри складаються персоналом академії, кращі з яких відбираються оргкомітетом для розігрування.

6.2. Для Гри також приймаються питання, відповідним чином сформульовані учнями та подані у відведений термін до оргкомітету. Автори питань запрошуються на Гру та беруть участь у ній як спостерігачі.

7. Переможці Гри.

- 7.1.** Команда, що виграла у фінальному бої, визнається переможцем Гри.
- 7.2.** Команда-переможець відзначається почесною грамотою за перемогу в Грі та цінним призом. Команда, що посіла друге місце (п.4.7) відзначається почесною грамотою за відповідне місце та призами. Інші команди відзначаються грамотами за участь у Грі та заохочувальними призами.
- 7.3.** Три кращі питання школярів, подані на Гру, відзначаються призами оргкомітету.
- 7.4.** З власної ініціативи оргкомітет та окремі причетні до організації та проведення Гри особи чи організації можуть вручати за погодженням із оргкомітетом власні неофіційні нагороди командам та окремим учасникам Гри.

8. Апеляції.

Якщо команда зауважила факти порушення Правил Гри, вона має право відразу після спірного раунду звернутись до експерта-консультанта (голови ради експертів-консультантів) з проханням переглянути рішення ведучого щодо правильності/неправильності відповіді та присудження балів. Рішення експерта-консультанта (ради експертів) є остаточним і перегляду не підлягає.

9. Порядок внесення змін у правила.

Під час проведення Гри жодних змін у Правила не може вноситися. Усі проблеми, які виникають під час Гри через неточності в Правилах, розв'язуються на засіданні оргкомітету. На такому засіданні в присутності експерта-консультанта можуть прийматися рекомендації щодо майбутніх змін Правил. По закінченні Гри оргкомітетом формується робоча група, завданням якої є аналіз результатів Гри та внесення пропозицій щодо змін її Правил, спрямованих на поліпшення її проведення.

**Загальні вимоги до складання питань
на гру «Брейн-ринг»**

1. Змістове спрямування питань визначається оргкомітетом попередньо і повідомляється учасникам в інформації про проведення Гри у поточному навчальному році.
2. Питання складаються англійською мовою.
3. Інтелектуальна гра полягає не в тому, щоб виявити знання в найнесподіваніших сферах економічного життя, а у виявленні кмітливості й винахідливості гравців. Тому питання на зразок: «Скільки тонн золота було в скартници царя Хамурапі» засвідчить кругозір учнів, а не їх кмітливість як учасників інтелектуальних перегонів.
4. Питання для гри складаються за спеціальною технологією і містять преамбулу, зміст питання, правильну відповідь, її розшифрування та посилання на джерело інформації (детальніше див. додаток 2).

Алгоритм складання питання на гру «Брейн-ринг»

До участі у грі приймаються питання, що відповідають загальним вимогам, та містять наступні складові.

1. Першою частиною ігрового питання є преамбула, в якій формулюються передумови для правильної відповіді. Преамбула може містити як текстові пояснення, так зображення, аудіо- чи відеофрагменти з формулюванням середовища виникнення проблемної ситуації і подається у вигляді комп'ютерних файлів відповідних форматів.
2. Безпосереднє питання формулюється у текстовому вигляді з чітко окресленою проблемою, яку команда гравців повинна розв'язати.
3. Коротка чітка відповідь автора на поставлене запитання.
4. Детальне обґрунтування правильної відповіді.
5. Зрештою, слід вказати джерело інформації, яке було використане автором для формулювання питання та визначення правильної відповіді на нього (для конкретизації див. «Зразок питання для гри»).

Зразок питання для гри**«Чорні» дні в економічному житті США**

1. **Преамбула.** «Чорні» дні в економічному житті країн зустрічаються не так вже і часто, проте знаменують собою надзвичайні події - біржовий обвал та початок серйозних кризових явищ в економіці. Так, крах Нью-Йоркської фондової біржі в четвер 24 жовтня 1929 року поклав початок найглибшій кризі ХХ століття і отримав назву «чорного четверга». Менш масштабним, але досить болючим для фінансової системи США був, наприклад, біржовий крах у «чорний понеділок» 19 жовтня 1987 року. Було чимало й інших «чорних» дат. Тобто, регулярність настання «чорних» днів майже збігається з початком циклічних економічних криз. Однак у Сполучених Штатах щороку в листопаді трапляється «чорна п'ятниця».
2. **Питання.** Із чим пов'язана щорічна «чорна п'ятниця», яка трапляється у США у листопаді?
3. **Відповідь.** Щорічна «чорна п'ятниця» у США в листопаді пов'язана з початком різдвяного розпродажу товарів зі значними знижками.
4. **Пояснення.** Після Дня подяки, який святкують у США в четвертий четвер листопада, наступного дня у п'ятницю розпочинається різдвяний розпродаж товарів у роздрібній торгівлі зі знижками від 40 до 90%. У минулому прибутки в бухгалтерських книгах підприємців позначалися чорним кольором, а збитки – червоним. Звідси збільшення прибутку через прискорення обороту торгівлі означало запис чорним кольором, а день початку сезону розпродажу отримав назву «чорної п'ятниці». У 2012 році «чорна п'ятниця» припала на 23 листопада.
5. **Джерело.** New York Times. – 2012. – Nov. 22.

Заявка команди на участь у грі «Брейн-ринг»

	П.І.Б.	Школа	Клас	Тел.	Ел.пошта
Капітан					
Гравець 1					
Гравець 2					
Гравець 3					
Гравець 4					
Гравець 5					
Керівник 1		-			
Керівник 2			-		
Назва команди					
Дата заповнення					

**Заявка учня - автора ігрового питання
на участь у грі «Брейн-ринг»**

Прізвище ім'я по-батькові учасника (повністю) _____

Дата народження _____

Повна назва навчального закладу _____

Профіль класу (для школярів) _____

Напрямок підготовки (для учнів професійно-технічних навчальних закладів)

З якого часу Ви вивчаєте іноземну мову? _____

Додаткові відомості (участь в олімпіадах, МАН, курсах з іноземної мови тощо)

Електронна адреса учасника _____

Контактний телефон учасника _____

ПІБ вчителя, який викладає англійську мову (повністю) _____

Електронна адреса вчителя _____

Контактний телефон вчителя _____

Дата заповнення заявки _____